



WYŚCIG PO ZALICZENIE

Opis gry: Krótki opis fabuły, gatunku, docelowej grupy odbiorców i unikalnych cech gry.

Gracze (studenci) wcielają się w pionki poruszające się po planszy symbolizującej ścieżkę edukacyjną na Politechnice Łódzkiej (pierwsze dwa lata studiów). Pola na planszy reprezentują przedmioty/moduły z wybranych semestrów. Gracze rzucają wirtualną kością, a po wylądowaniu na polu przedmiotu muszą odpowiedzieć na pytanie/rozwiązać zadanie związane z tym przedmiotem (czerpane np. z bazy pytań Wikamp lub specjalnie przygotowane). Poprawna odpowiedź pozwala kontynuować grę w następnej turze, błędna cofa gracza i wzmacnia "pionek profesora", który nieustannie goni graczy. Celem jest dotarcie do mety ("zaliczenie semestru/roku") przed profesorem. Gra wspiera rywalizację i utrwalanie wiedzy.

Wizja i misja: Określenie celów i wartości, które gra ma reprezentować.

Wizja:

Stworzenie angażującego i motywującego środowiska, które poprzez zabawę wspiera studentów PŁ w procesie nauki i nawigacji po systemach uczelnianych, przekształcając potencjalnie stresujące obowiązki w interaktywną przygodę.

Misja:

- Uatrakcyjnienie procesu powtarzania materiału z kluczowych przedmiotów.
- Zwiększenie zaangażowania studentów w korzystanie z zasobów edukacyjnych PŁ (np. Wikamp).
- Wzmocnienie poczucia wspólnoty i zdrowej rywalizacji wśród studentów.
- Dostarczenie narzędzia gamifikacyjnego, które w przystępny sposób integruje elementy wiedzy akademickiej z rozrywką.

- Persona 1: "Ania Pierwszoroczna"
 - Wiek: 19 lat
 - Kierunek: Informatyka, 1 semestr
 - Cele: Zdać sesję, poznać nowych ludzi, zrozumieć działanie uczelni.
 - Frustracje: Natłok nowego materiału, nieznajomość systemów PŁ (Wikamp, Dziekanat), stres przed egzaminami.
 - Motywacje do gry: Zabawa ze znajomymi, sposób na naukę przez rywalizację, zdobywanie "odznak" za postępy. Potrzebuje jasnych zasad i wizualnych wskazówek.

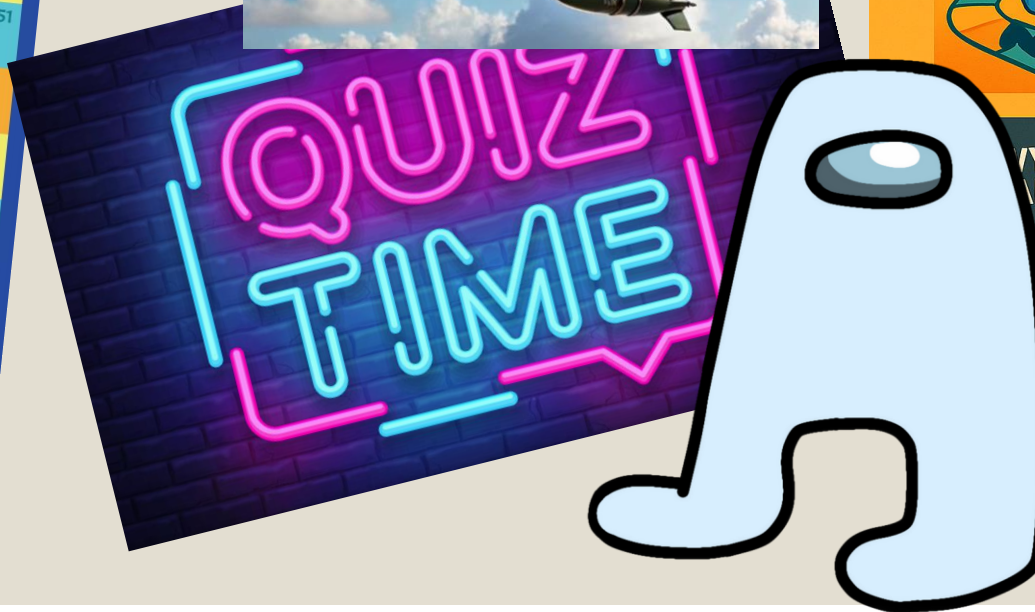
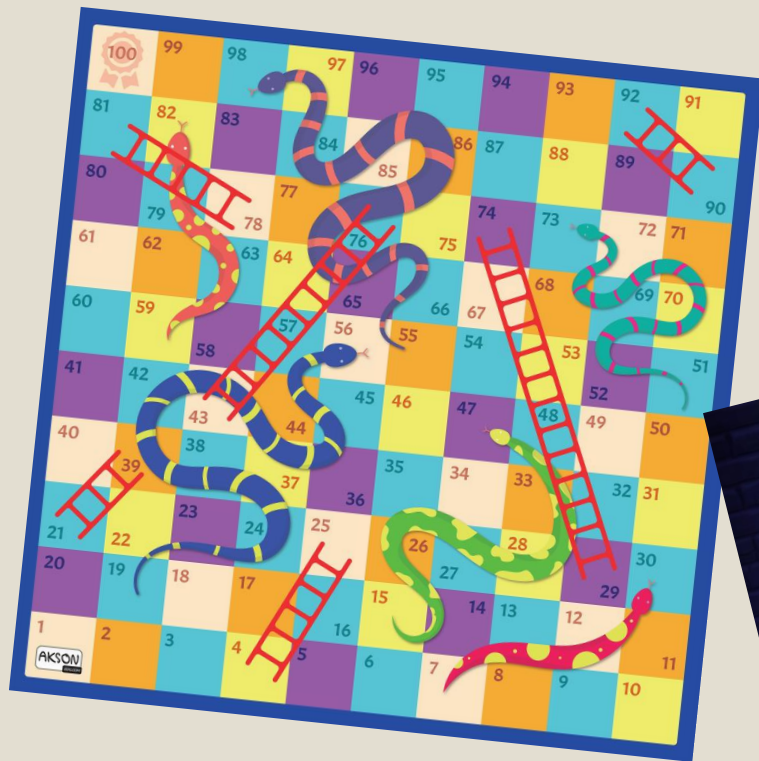
Persona lub
persony
gracza Opis
idealnego
gracza, jego
preferencji
i motywacji

Persona 2: "Piotr Drugoroczny"

- *Wiek*: 21 lat
- *Kierunek*: Automatyka i Robotyka, 3 semestr
- *Cele*: Poprawić wyniki z poprzedniego roku, utrwalić wiedzę z podstawowych przedmiotów, które będą potrzebne dalej.
- *Frustracje*: Zapominanie materiału z wcześniejszych semestrów, monotonia nauki.
- *Motywacje do gry*: Sprawdzenie swojej wiedzy w luźniejszej formie, rywalizacja o miano najlepszego, możliwość odblokowania trudniejszych pytań/zadań. Ceni sobie elementy strategiczne i możliwość "ograni" systemu.

Persona lub
persony
gracza Opis
idealnego
gracza, jego
preferencji
i motywacji

Moodboard: Zbiór inspirujących obrazów, kolorów i tekstur, które oddają atmosferę gry.



WYŚCIG PO ZALICZENIE



Główne logo

Wersja czarno-biała:

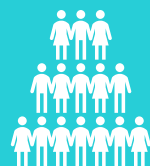
WYŚCIG PO ZALICZENIE



Logotyp-
Definicja kroju
pisma, odstępów
między literami
i innych
parametrów
typograficznych.



Krój Pismi: Nowoczesny,
czytelny krój bezszeryfowy
(np. Montserrat, Open Sans).

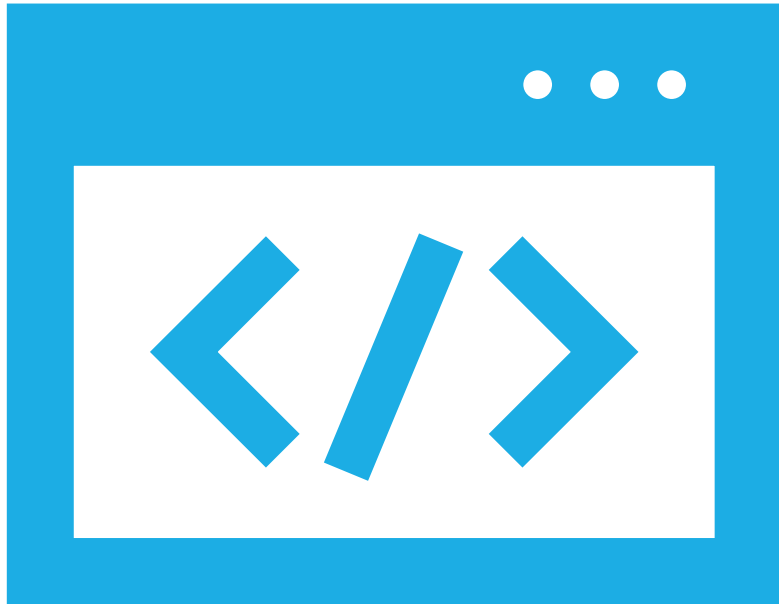


Odstępy: Umiarkowane,
zapewniające czytelność.



Kolory: Słoneczne nawiązanie
do podróży.

Zasady stosowania logo



- Minimalna Wielkość: Określona w pikselach (np. 100px szerokości).
- Marginesy Ochronne: Określone odstępy od krawędzi.
- Niedozwolone Modyfikacje: Zakaz rozciągania, zmiany proporcji, zmiany kolorów.
- Niedozwolone Modyfikacje: Zakaz rozciągania, zmiany proporcji, zmiany kolorów.

Ikona gry





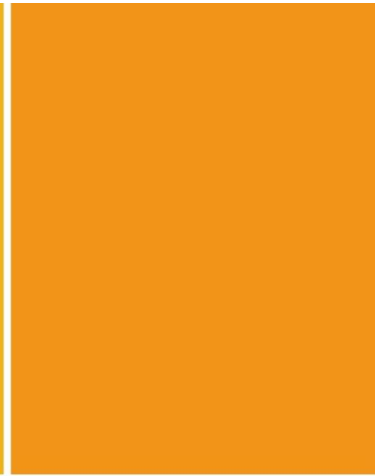
#F26F18

RGB 242, 111, 24



#F2B118

RGB 242, 177, 24



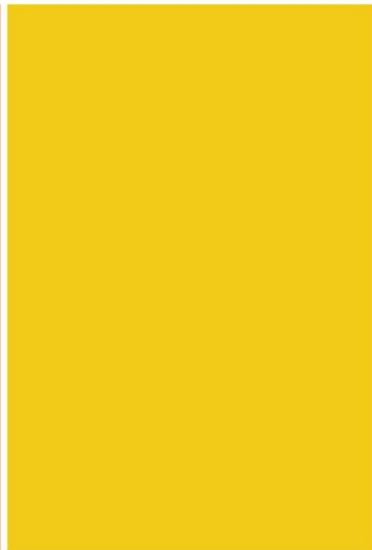
#F29418

RGB 242, 148, 24



#F24718

RGB 242, 71, 24



#F2CA18

RGB 242, 202, 24



#F5BF78

RGB 245, 191, 120

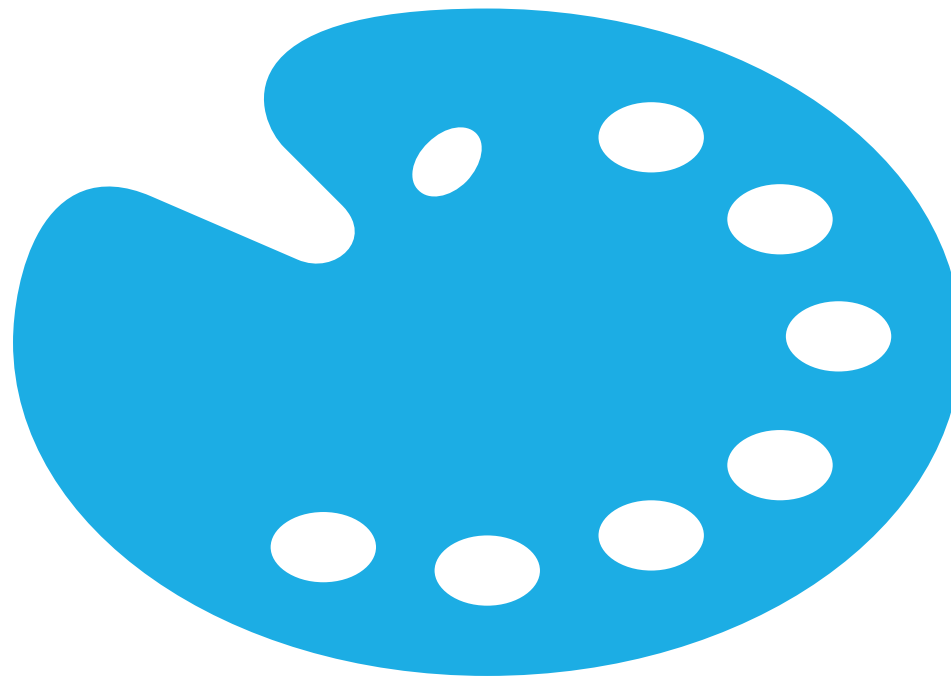
Paleta kolorów podstawowych

- Kolor 5 (np. Żywa Zieleń #33CC66): Poprawna odpowiedź, pola bonusowe, postęp. Sukces, pozytywna informacja.
- Kolor 6 (np. Intensywna Czerwień #FF3333): Błędna odpowiedź, pola karne, ostrzeżenia. Błąd, negatywna informacja.
- Kolor 7 (np. Żółty/Pomarańczowy #FFCC33): Wyróżnienia, powiadomienia, pola specjalne. Uwaga, energia.
- Kolory Graczy (np. Niebieski, Zielony, Fioletowy, Pomarańczowy - **distinct**): Do oznaczenia pionków i interfejsu graczy.

Paleta kolorów dodatkowych

Zasady stosowania kolorów

- Hierarchia: Kolory podstawowe dominują w interfejsie, tworząc spójną bazę. Kolory dodatkowe używane są oszczędnie do akcentowania ważnych informacji i elementów gry walizacyjnych.
- Kontrast: Zapewnienie odpowiedniego kontrastu między tekstem a tłem dla czytelności (zgodnie z WCAG).
- Znaczenie: Konsekwentne przypisanie kolorów do określonych akcji/stanów (np. zielony zawsze dla sukcesu, czerwony dla błędu).
- Przykłady Zestawień: Pokazanie przykładów, jak kolory współgrają na przykładowych elementach UI (np. przycisk z tekstem, karta pytania). Unikanie zestawień męczących wzrok (np. czerwony tekst na niebieskim tle).



- **Font Nagłówekowy (Amasis MT Pro Black):** Używany do tytułów okien, głównych sekcji interfejsu. Powinien być wyrazisty, ale czytelny.
- **Font Tekstowy (Aharoni):** Używany do opisów, treści pytań, przycisków, dłuższych tekstów. Musi być bardzo czytelny w różnych rozmiarach.
- **Próbki:** Wyświetlenie alfabetu, cyfr i przykładowego zdania w obu fontach i różnych wagach (Regular, Bold).

Kroje pisma podstawowe

KROJE PISMA DODATKOWE

Pixel Font
(opcjonalnie,
do
stylizowanych
elementów
interfejsu np.
punktacji)

- **Hierarchia Rozmiarów:** Zdefiniowanie standardowych rozmiarów dla H1, H2, H3, tekstu akapitowego, podpisów, etykiet przycisków (np. H1: 32pt, Tekst: 14pt).
- **Interlinia (Odstęp Między Liniami):** Standardowa interlinia dla tekstu ciągłego (np. 1.4 - 1.6 * rozmiar fontu) dla zapewnienia czytelności.
- **Odstępy Między Akapitami:** Zdefiniowanie standardowych marginesów dolnych dla akapitów.
- **Wyrównanie:** Preferowane wyrównanie do lewej dla dłuższych tekstów. Wyśrodkowanie tylko dla krótkich nagłówków lub etykiet.
- **Kolor Tekstu:** Używanie kolorów z palety zapewniających odpowiedni kontrast z tłem.

Zasady stosowania typografii

- **Styl:** Spójny styl dla wszystkich ikon (np. Flat Design, Material Design Icons, Line Art).
- **Zestaw:** Ikony reprezentujące:
 - Przedmioty (książka, kolba, komputer, paragraf prawa, etc.)
 - Akcje (rzut kostką, odpowiedź, ustawienia, pomoc)
 - Statusy (poprawna odpowiedź - ptaszek, błędna - krzyżyk, tura gracza - strzałka)
 - Pola specjalne (gwiazdka - bonus, znak zapytania - losowe zdarzenie, czaszka - kara)
 - Nawigację (strzałki, dom, menu hamburgerowe)
- **Spójność:** Używanie tej samej grubości linii, zaokrąglenia rogów, poziomu szczegółowości.

Ikony i symbole

- **Tło Planszy:** Może to być stylizowana mapa kampusu PŁ, abstrakcyjny wzór przypominający ścieżkę edukacyjną, lub tekstura (np. papieru milimetrowego, tablicy kredowej).
- **Tła Okien/Paneli:** Subtelne tekstury (np. lekki szum, delikatny gradient) lub jednolite kolory z palety.
- **Pola Planszy:** Wyraźne rozróżnienie pól zwykłych, pól z przedmiotami, pól bonusowych/karnych za pomocą kolorów, ikon i ewentualnie tekstur.
- **Cel:** Wzory i tekstury powinny wzbogacać wizualnie grę, nie dominując nad treścią i interfejsem.

Wzory i tekstury

- **Ikonki Graczy:** Stylizowane figury studentów (może z możliwością prostej personalizacji koloru?), abstrakcyjne kształty, lub ikony kierunków studiów. Powinny być łatwo odróżnialne.
- **Pionek Profesora:** Charakterystyczna postać (np. w todze, z groźną miną, z wskaźnikiem), stylizowany cień, lub symboliczny obiekt (np. czerwony wykrzyknik).
- **Kostka:** Projekt wirtualnej kostki do gry (standardowa 6-ścienna lub inna, jeśli mechanika tego wymaga).
- **Karty Pytań/Zadań (jeśli występują wizualnie):** Projekt "karty" pojawiającej się na ekranie z treścią pytania.

Postacie i obiekty

Screeny i grafiki koncepcyjne



- **Przyciski:** Stany (normalny, hover, wciśnięty, nieaktywny). Wyraźne rozróżnienie przycisków głównych (np. Rzuć Kostką, Odpowiedz) od drugorzędnych (np. Ustawienia).
- **Menu:** Nawigacja główna, menu kontekstowe.
- **Paski Postępu:** Wskaźnik postępu graczy na planszy, ewentualny pasek czasu na odpowiedź.
- **Okna Dialogowe/Pop-upy:** Komunikaty o wydarzeniach w grze (np. "Twoja kolej!", "Poprawna odpowiedź!", "Profesor się zbliża!"), okno z pytaniem.
- **Pola Wyboru/Inputy:** Jeśli gra będzie zawierać np. logowanie lub wybór opcji.
- **Wyświetlacze Informacji:** Pokazujące numer gracza, pozycję, zdobyte punkty/bonusy.
- **Spójność:** Wszystkie elementy UI powinny używać tej samej palety kolorów, typografii i stylu ikon.

Elementy interfejsu

- **Widoczność statusu systemu:** Gracz zawsze wie, czyja jest tura, gdzie jest na planszy, ile ma czasu na odpowiedź, jak blisko jest profesor (np. przez pasek postępu, podświetlenie aktywnego gracza).
- **Spójność i standardy:** Te same akcje (np. potwierdzenie) wykonywane za pomocą tego samego typu przycisku w całej grze. Spójny wygląd i rozmieszczenie elementów.
- **Rozpoznawanie zamiast pamiętania:** Czytelne oznaczenia pól na planszy. Ikony i etykiety zamiast kodów. Zasady gry łatwo dostępne.
- **Estetyka i minimalizm:** Interfejs jest przejrzysty, nie zawiera zbędnych informacji. Grafika wspiera rozgrywkę, a nie przeszkadza.

Zasady projektowania interfejsu

- **Płynność i Subtelność:** Animacje powinny być płynne i nieinwazyjne. Unikanie gwałtownych, męczących ruchów.
- **Animacja Ruchu Pionków:** Płynne przesuwanie się pionków z pola na pole.
- **Animacja Rzutu Kostką:** Wizualizacja obracającej się i zatrzymującej kostki.
- **Mikrointerakcje UI:** Subtelne animacje przycisków (np. lekkie powiększenie przy najechaniu), pojawiania się okien dialogowych (np. fade-in, slide-in).
- **Feedback Wizualny:** Animacje potwierdzające akcje (np. krótki błysk przy poprawnej odpowiedzi, potrząśnięcie ekranu przy błędnej).

Style animacji

Efekty wizualne

- **Efekty Częsteczkowe (Opcjonalnie):** Delikatne efekty przy lądowaniu na polach specjalnych (np. iskierki przy bonusie, dymek przy karze).
- **Efekty Światłne:** Podświetlenie aktywnego gracza, wyróżnienie pola docelowego po rzucie kostką.
- **Efekty Specjalne:** Wizualizacja "złapania" gracza przez profesora (np. zmiana koloru pionka, animacja zniknięcia).
- **Cel:** Efekty mają wzmacniać immersję i dostarczać informacji zwrotnej, nie spowalniając gry i nie rozpraszać.

- W dużej mierze ambientowa, tworząca nastrój i atmosferę, a jednocześnie oparta na syntezatorach i elektronicznych brzmieniach.
- Bez dodatkowych przymiotników też pasuje, ponieważ duża część utworów jest spokojna, relaksująca i służy jako tło.

Styl dźwięku

- C418 – Mice on Venus
<https://www.youtube.com/watch?v=T5-faDLv1Vs>
- Pokemon Blue/Red - Wild Pokemon Battle
- <https://www.youtube.com/watch?v=NrS523d0HU4>

Przykłady
dźwięków
i muzyki